

TEMA 6.- JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA COMUNITAT VALENCIANA

1. INTRODUCCIÓN

En primer lugar vamos a aclarar una serie de conceptos que muchas veces se utilizan indistintamente cuando en realidad tienen acepciones muy diferentes. Dichos términos son:

A. JUEGO

- Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, inherente al ser humano. Se juega en todos los países y culturas. Es una actividad libre ya que nadie está obligado a jugar. Existe una gran cantidad de juegos: juegos de mesa, videojuegos, juegos motrices, etc.

B. JUEGO AUTÓCTONO

- Son todos aquellos juegos que se dan en una zona geográfica concreta.

C. JUEGOS POPULARES:

- Son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas o por un colectivo determinado de una población.

D. JUEGOS TRADICIONALES:

- Son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...) teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

E. DEPORTE:

- Actividad física, de carácter competitivo, reglada e institucionalizada.

F. DEPORTE TRADICIONAL:

- Actividad física, de carácter competitivo, reglada e institucionalizada que ha sido transmitida de generación en generación teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

2. LOS JUEGOS TRADICIONALES VALENCIANOS

Como juegos tradicionales podemos definir aquellos juegos que a lo largo de la infancia surge y que perduran en el tiempo, muchos de ellos con una tradición secular que permanecen en la memoria de los mayores como parte de su tradición. Los niños de todo el mundo a lo largo de la historia y hasta tiempos difíciles de precisar han disfrutado haciendo bailar los distintos tipos de peonzas en solitario o en compañía de otros niños siempre con el mismo objetivo: JUGAR.

Aunque la forma de vida de nuestros antepasados no dejaba excesivo tiempo para el ocio, pues siempre había algo que hacer, tanto para los adultos como para los niños, tampoco había entretenimientos como los de ahora. La televisión aún no se había



inventado, los aparatos de radio eran escasos, los libros, revistas y periódicos poco difundidos... Por eso buena parte del tiempo libre se dedicaba a jugar, pero también se jugaba mientras se realizaban otras actividades. Así chicos y chicas, cuando salían con el ganado, solían juntarse para

practicar los más diversos y ocurrentes juegos. Los juegos eran, por tanto, una actividad importante, pero su naturaleza era muy distinta de los actuales. Ahora parte fundamental del juego es el juguete: la consola, el muñeco, el mecano, el trivial... Antes el juguete importaba poco, sencillamente porque no los había, y lo importante era el juego. En casi todos el material empleado era mínimo y no era preciso comprarlo, ni siquiera guardarlo, bastaba una navaja, un poco de paciencia y mucha imaginación para fabricar los elementos necesarios

El repertorio de juegos practicados en el pueblo era casi innumerable. Los había de adultos (bolos, cartas...), de niños (las canicas, el trompo, peonza, etc.), de niñas (las tabas, las estampas, el corro...) y mixtos (el escondite, tieso, el pañuelo o banderín, etc.). Toda una gama de juegos tradicionales han sido pasando de generación en generación, pero aún quedan muchos juegos en la memoria de nuestros mayores que no sabemos ni que existen. Algunas de estas prácticas han resistido el paso del tiempo, y han llegado hasta nuestros días gracias al esfuerzo de muchas personas que desinteresadamente han contribuido a que estas tradiciones culturales, explicando a sus niños los juegos que ellos hacían.

Veamos algunos ejemplos:

LA CORREA

Para jugar se colocaban por parejas, normalmente chico y chica, uno delante y otro detrás, y formaban un círculo. Dos personas se quedaban fuera. Una la que pagaba o llevaba la correa y la otra la que corría delante evitando ser golpeada. Cuando creía conveniente se colocaba delante de una pareja y la persona que quedaba detrás (la tercera) sobraba y debía salir corriendo para evitar ser golpeada. El que llevaba la correa, cuando se cansaba, anunciaba “manos detrás” y la pasaba a una de las personas de detrás de las parejas. Entonces disimulaba para que el que corría creyese que aún la llevaba él y así que pudiera llegar a la altura donde había dejado la correa para que el niño o niña que tenía la correa pudiese salir corriendo a darle unos buenos correazos al que huía. Cuando el niño que huía era alcanzado por el que pagaba y comenzaba a recibir unos buenos correazos se le gritaba “tonto plega la correja, tonto plégala ia”.

Era frecuente que el juego sirviera para canalizar los sentimientos de rivalidad entre chicos, así como establecer las relaciones entre chicos y chicas. Si algún varón había recibido calabazas de una de las chicas aprovechaba el juego para pegarle un buen correazo. En este caso se le decía, con cierto cachondeo: “no le da su padre y la que le está dando.....”

UN, DOS, TRES, POLLITO INGLES

Se sortea entre los niños quién paga. Aquel que paga, cara a la pared dice tocándola: “Un, dos, tres, pollito inglés”. Los demás jugadores, a una distancia fijada, tratan de acercarse a él, quien tiene derecho a volverse después de decir “un, dos, tres, pollito inglés”, si al volverse sorprende a algún jugador en movimiento este es eliminado o vuelve al punto de partida. El objetivo es llegar a tocar la pared y salvarse; o tocar al jugador que paga. El último jugador que queda paga. Se puede jugar en terreno abrupto y empinado, es más difícil sostenerse quieto y llegar arriba a donde está el que paga ya que hay que cogerse con las manos y trepar...

CHURRO VA

Se trata de un juego muy popular. Mayoritariamente eran los niños quienes jugaban pero también, esporádicamente, algunas niñas se apuntaban. Uno de los niños se ponía apoyado contra la pared –asumiendo los papeles de almohadilla y madre o árbitro–, el resto de niños se dividían en dos equipos con el mismo número de componentes. Un equipo que pagaba –aguantaba el peso– y otro que saltaba encima de los que pagaban.

Al grito de “churro va” se saltaba de uno en uno encima del equipo que pagaba, procurando dejar espacio para que todos los integrantes pudiesen colocarse sobre las espaldas de los que pagaban y sin perder el equilibrio para evitar caerse, pues si eso ocurría los que estaban encima pasaban a pagar. Si, por el contrario, el equipo que pagaba no resistía el peso y se caía (escachuflarse), volvía a pagar.



Una vez todos colocados y bien equilibrados, el que hacía las veces de capitán decía: “churro, media manga, mangotero, dime lo que hay en el puchero”. Al finalizar la recitación marcaba la posición escogida, la cual debía ser vista por la madre y que se correspondían con: churro –con la mano–; media manga –con el codo–; mangotero –con el hombro–. Si el equipo que pagaba acertaba la posición señalada por el equipo que saltaba se invertían las posiciones, en caso contrario seguía pagando el mismo equipo.

LA GOMA

Juego practicado por las chicas. Una simple goma de la mercería blanca, negra o de diferentes colores llamativos, servía para pasar un rato agradable. Cada niña gustaba de tener su goma para así poder mandar en el juego. Lo primero que había que hacer era elegir las dos chicas que sujetaban la goma. Para ello se recurría a “juegos de elección” o directamente se ofrecían dos para pagar. Las dos últimas chicas pagaban. Con el grupo ordenado avisaba a que modalidad se jugaba, las más de las veces con canción incluida. Las que pagaban se colocaban la goma en primeras, a la altura de los tobillos, y ya podía comenzar el juego.

También se podía “jugar a alturas”, es decir, saltar la goma en diferentes niveles (a primeras –tobillos–, a segundas –rodillas–, a terceras –por debajo del trasero–, a cuartas –cintura–, a quintas –axilas–, a sextas –cuello–, a séptimas –por encima de la cabeza, con los brazo estirados) sin interpretar ningún tipo de canción.

PAN, VINO Y TOCINO

Esta versión del juego de cuerda era practicada indistintamente por chicos y chicas, de todas las edades. El secreto consistía en mover la cuerda a mucha velocidad para incrementar la dificultad del. Al canto de “ino, ino, ino” la velocidad de la cuerda se incrementaba de manera notoria. Las carcajadas se sucedían cuando cualquiera de los jugadores se equivocaba, tropezaba o caía.

Pan, vino, tocino
Ino, ino, ino, ino...

LA CUERDA

Juego muy común, practicado por chicos y chicas de diferentes edades. Había muchas modalidades: cantar una canción saltando, entrar y salir, entrar al revés, saltar dos personas a la vez, saltar varias personas a la vez entrando de una en una),...Cada una de estas variantes iba asociada a una canción.

En todas las variantes, si el jugador se equivocaba en la interpretación de la letra, paraba la cuerda o perdía comba o cuerda (la cuerda se quedaba sola sin nadie dentro), le tocaba dar a la cuerda, lo que se conoce como "pagar".



PIES QUIETOS

Se colocan tantas piedras como jugadores formando una circunferencia y separadas dos o más metros unas de otras. Los jugadores se ponen cada cual con el pie sobre una piedra. Entonces uno de ellos lanza una pelota a otro cualquiera y si éste la atrapa en el aire, a otro, y así hasta que se le escapa a alguno, en cuyo momento éste se lanza a coger la pelota y los demás huyen de ella. Cuando la coge dice: ¡Pies quietos!, y los demás deben quedarse donde están, pues si se mueven pierden. A continuación, el que lleva la pelota da tres pasos largos hacia cualquiera de los jugadores y le tira la pelota con fuerza. Si lo toca pierde un pique el jugador tocado, y si no, el que ha tirado.

Cuando un jugador ha perdido tres piques se retira, y gana el que menos piques haya perdido al terminar el juego.

3. LES BIRLES VALENCIANES

3.1. Introducción:

Las Birlas es un juego tradicional de la Comunidad Valenciana y de Catalunya. En la provincia de Tarragona y en la Comunidad Valenciana recibe el nombre de "Birlas". No obstante, en el resto de Catalunya recibe el nombre de "Bitlles".

Se trata de un juego de lanzamiento y precisión parecido a los bolos.



3.2. Material necesario para jugar:

- Seis birlas, birles o bitlles:

- Las birlas se colocan en dos filas de tres (separadas por unos 7cm desde la base).
- Para colocar las birlas se suele utilizar una plantilla con la medida exacta a la que se deben separar las mismas.



- Tres birlots o bitllots:

- Es el objeto que utilizamos para intentar derribar las birlas.
- Tienen una forma similar a las birlas, pero con un tamaño menor.

3.3. Terreno de juego:

- Explanada de tierra compacta, moqueta o hierba artificial.
- Dimensiones: 16,5m de largo y entre 1,75m y 2m de ancho.
- La distancia de lanzamiento variará en función de la edad y el sexo de los participantes. Ejemplos: Los benjamines lanzan desde 6,5m. Los hombres seniors lanzan desde 11,5m. Las mujeres seniors lanzan desde 9,5m.

3.4. Maneras de lanzar:

- **"A pols"**: Es la forma más tradicional. Consiste en balancear el brazo de atrás a delante.
- **"Tirar al garrot"**: Es un lanzamiento por encima del hombro.



3.5. Reglamento básico:

- Cada jugador puede realizar 9 tiradas repartidas en tres rondas de tres.
- En cada tirada se pueden lanzar de 1 a 3 "birlots".
- Se concede un punto por cada birla tumbada. Ahora bien, cuando se tumban 5 de las 6 birlas se puntuará doble. Es decir, al derribar 5 birlas puntuarás 10 puntos.
- Si tumbas 6 birlas obtendrás 6 puntos.
- Gana la partida el jugador que sume más puntos en el conjunto de las 9 tiradas.

4. LOS DEPORTES TRADICIONALES VALENCIANOS

El deporte autóctono por antonomasia es el juego de la **pelota valenciana**, del cual existe una selección valenciana que participa en las competiciones de pelota internacionales oficiales. Este deporte se practica en más de ocho modalidades distintas, bien en la calle o bien en un trinquete. Durante las partidas es típico que el público se encuentre invadiendo el área de juego, y uno o dos *marxadors* recogen las apuestas que hacen por el equipo de *blaus* o por el de *rojos*, los únicos colores utilizados en la indumentaria de los *pilotaires*. La importancia que se le da a este deporte es tal que desde hace varios años en las escuelas públicas se incluye como materia educativa, y la disponibilidad obligatoria de un trinquete en sus instalaciones deportivas.

El **tiro y arrastre** también es un deporte autóctono de la Comunidad Valenciana, el cual consiste en la carrera de un caballo cargado con un carro lleno de sacos de arena. Su origen se remonta a los años 1940 como una disciplina en la que participaban agricultores. En la actualidad, con la disminución de la importancia de los animales de tiro en la producción agraria, se ha encarecido enormemente el costo de mantener estos animales. Debido a ello, y a la ausencia de subsidios, en los últimos años la práctica de este deporte ha retrocedido.



A su vez, las escasas sociedades de tiro formadas para fomentarlo limitan su actividad a la organización de los eventos y a conseguir fondos mediante la venta de publicidad en los mismos.

Otro de los deportes más característicos es la **colombicultura**, o palomos deportivos, que se empezó a practicar especialmente a partir de los años 1920, extendiéndose por toda la región, del que se entrena una raza propia de paloma, el buchón valenciano.


5. LA PELOTA VALENCIANA

5.1. La Pilota Valenciana como deporte tradicional

Cuando hablamos de Pelota Valenciana, nos encontramos delante de un deporte tradicional que procede de la evolución de diferentes juegos populares, pero dejando claro que esta evolución es progresivamente más compleja, ya que fruto de una mayor práctica, el juego se reglamenta, y el terreno de juego donde se desarrolla y los instrumentos se unifican. La Pelota Valenciana fue convertida en deporte en el año 1994.

5.2. Instalaciones

La pelota valenciana puede disputarse en diferentes lugares.

- **Trinquete:** Sin lugar a dudas es la cancha más característica de este deporte. Es un recinto cerrado de forma rectangular de entre cuarenta y sesenta metros de largo y entre nueve y once de ancho. Las dos paredes más largas, denominadas murallas, tienen una altura parecida al ancho del recinto. Una de las dos murallas cuenta con un elemento singular, la escala. Esta escalera consta de cuatro escalones de los cuales el primero es más alto que el resto, contando con una altura de un metro aproximadamente y un ancho de entre dos metros y medio y tres. Estos escalones son aprovechados por el público para sentarse y presenciar la partida.
- 
- **Calle:** Tradicionalmente se han disputado partidas en la calle, contando cada pueblo con una calle especialmente adecuada para ello. Esta calle debía de ser plana y contaba con unas dimensiones un poco menores que las de un trinquete. Con el aumento de la circulación se dificultó esta práctica por lo que se han construido diversas calles artificiales denominadas carrer de la pilota en las que se imitan hasta en los más pequeños detalles las naturales incluyendo por tanto ventanas, balcones o puertas. Existen calles artificiales entre otras en las localidades de Serra, Torrente, Beniparrell, La Eliana, Foyos, Albuixech, Calpe,....
 - **Frontón:** De características similares al frontón vasco o al de frontenis pero con una longitud menor (reglamentariamente entre 20 y 30 m de largo) está ganando popularidad en los últimos tiempos debido a la dificultad de disputar partidas en la calle o en los trinquetes.
 - **Galotxeta:** Este recinto de veinte metros de largo por tres y medio de ancho se utiliza para jugar la modalidad de "Galotxetes" en la localidad de Monóvar. Cuenta con una cuerda central destensada y cuatro cajones en las esquinas del recinto.

5.3. Modalidades

- **Escala i Corda:** Sin duda la modalidad reina por lo que cuenta con el mayor número de jugadores profesionales. Se disputa en trinquete al que se añade una cuerda en el medio de la cancha a una altura aproximada de dos metros. Se enfrentan dos equipos de uno, dos o tres jugadores. Es un juego al aire,

permitiéndose sólo un bote de la pelota antes de devolverla al campo rival aunque los botes en las escaleras no son contados. El juego consiste en devolver la pelota al rival por encima de la cuerda, cometiéndose falta cuando la pelota no llega al otro campo, lo hace por debajo o impacta en una parte del cuerpo distinta de la mano. Para conseguir un juego se sigue una notación similar a la del tenis, 15, 30, val y joc.

- **Galotxa:** Es un juego similar al de escala i corda diferenciándose en que se disputa en una calle natural, o una calle artificial, adaptándose las reglas a la cancha, pero manteniendo el mismo espíritu.
- **Llargues:** En esta modalidad al aire jugada en la calle se permite sólo un bote. Se disputa entre equipos de tres, cuatro o cinco pelotaris. Para conseguir un tanto hay que lograr que la pelota bote más allá de una línea conocida como de la falta (situada en torno a treinta o cuarenta metros de la del saque) o que supere una línea posterior conocida como del 'quinze' (quince) situada a una distancia aproximada de 70 m.
- **Raspall:** Es la otra modalidad que cuenta con jugadores profesionales. Se juega en trinquete o en la calle y debe su nombre al hecho que el pelotari puede raspar el suelo con la mano para devolver la pelota, ya que incluye dos golpes específicos: "raspar" (golpear la pelota a ras del suelo de modo que ésta ruede) y "enganxar" (golpear la pelota a ras del suelo de forma que esta se eleve). En esta modalidad la pelota va frecuentemente rodando por el suelo. Para conseguir un punto se ha de lograr que la pelota supere la línea de tanto que tiene el rival detrás de él o tocar el fondo del trinquete. Es la modalidad más dura físicamente.
- **Galotxetes:** Esta modalidad se juega en la galotxeta una diminuta cancha entre uno o dos jugadores por equipo. Se disputa al aire, consiguiéndose un tanto cada vez que se introduce la pelota en uno de los cajones (agujeros) del rival, o no consiguen pasar la cuerda.



5.4. Golpeos

- **Volea:** golpe que se da a la pelota antes de que bote, con el brazo elevado, con los pies fijados en el suelo y con el cuerpo inclinado hacia atrás.
- **Manró:** golpe en el que el jugador golpea la pelota después de describir con el brazo un semicírculo horizontal.

- **Carxot:** Similar al bot de braç pero la pelota lleva poca altura, y dependiendo de la posición del cuerpo se puede dirigir la trayectoria de la pelota hacia arriba o contra el suelo.
- **Raspada:** golpeo exclusivo de la modalidad a la que da nombre (el raspall), y que consiste en arrastrar los dedos de la mano por el suelo para golpear la pelota que va rodando.
- **Bot i volea:** golpeo de gran dificultad ya que la pelota se golpea de palma inmediatamente después de botar en el suelo.
- **Bragueta:** golpeo similar a la palma con la particularidad de que la pelota va muy ajustada al cuerpo y el jugador se coloca en una posición lateral a su dirección.
- **Palma:** golpeo en el que el jugador se sitúa enfrente de la trayectoria de la pelota, pudiéndola golpear al aire o al bote, y describiendo un semicírculo en el plano vertical.



5.5. Materiales

Los materiales que se utilizan para la correcta realización de este deporte son los siguientes:

▪ Los guantes

La pieza más importante de la indumentaria del jugador es el guante. Protege la mano. Son de piel de cordero, no tienen dedos y sólo cubren las articulaciones de la mano y una parte de la palma; algunos. Debajo del guante, como la protección no es suficiente y según la pelota con que se juega, se colocan también un trozo de cartá, planchas de acero, esponjas... todo con el orden correcto y se cubren con esparadráp, también los dedos. Con unas vetas se ata todo este conjunto en una operación que requiere gran habilidad.



▪ Los dedales

El dedal, para jugar al raspall, es una pieza tubular de piel o de tripas de cerdo cerrada por un extremo que se coloca con un trozo de algodón en piel o esponja, todo bien fijado con esparadrapo. Protegen las puntas de los dedos.

▪ Pelotas:

- La pilota de badana

Como indica su nombre son unas pelotas cuyo exterior es de piel de cordero; su interior es un amasijo apretado. Actualmente son las indicadas para el entrenamiento de alevines y también para la formación inicial.

- La pilota de vaqueta

La pilota de vaqueta es la más representativa de las homologadas en la práctica del juego de pilota valenciana, por su antigüedad y por su calidad técnica, deportiva y artesanal. Está formada por ocho triángulos curvos de pescuezo de la vaca cosidos entre ellos por el mismo ancho, de manera que el hilo no se puede ver una vez cerrada la pilota. Dentro lleva relleno de borra que ha sido apretada hasta conseguir el peso oficial.



6. PREGUNTAS PARA EXAMEN.

- 1) ¿Qué diferencia el juego de nuestros días con el que se practicaba hace años?
- 2) ¿Cómo se juega a "churro va"?
- 3) ¿Cuál es el reglamento básico en el juego de "Birles"?
- 4) ¿Dónde se juega la pilota valenciana?
- 5) ¿Qué modalidades de pilota valenciana hay?
- 6) ¿Cómo puede golpearse la bola en la pilota valenciana?
- 7) ¿Cómo pueden ser las pelotas que se utilizan en la pilota valenciana?